



1812  
ARGENTINA  
REGLES DE JEU

DIEGO SIMONET



C'est en 1812, deux ans après la Révolution de Mai, que Manuel Belgrano crée le drapeau argentin.

Seul l'auteur du Livre que vous tenez entre les mains connaît les véritables circonstances de sa conception...

QUI  
en a été témoin?



COMMENT  
se sont-ils rencontrés?

OÙ  
était-ce?



QUELLE SPÉCIALITÉ  
ont-ils partagé?

## MATERIEL



**Pion lecteur**  
personnage (x1)



**Dé auteur**  
personnage (x1)



**Cartes lecteur**  
personnage (x10)



**Pion lecteur**  
situation (x1)



**Dé auteur**  
situation (x1)



**Cartes lecteur**  
situation (x10)



**Pion lecteur**  
lieu (x1)



**Dé auteur**  
lieu (x1)



**Cartes lecteur**  
lieu (x10)



**Pion lecteur**  
spécialité (x1)



**Dé auteur**  
spécialité (x1)



**Cartes lecteur**  
spécialité (x10)



**Drapeau** (x1)



**Cartes Auteur** (x60)



**Colonnes** (x6)



**Enveloppes** (x20)



**Sablier**(x6)

## OBJECTIF

C'est en coopérant avec son **AUTEUR** que les **LECTEURS** vont tenter de percer le Code Secret qu'il a dissimulé dans les pages du Livre avant qu'il ne le referme, à la fin du dernier Tour de Jeu.



2 - 7 JOUEURS

15-20 MINUTES

AGE 9+

# LES RÔLES

**AUTEUR:** L'**AUTEUR** a pour objectif, sans pouvoir leur parler, de faire découvrir le code secret aux **LECTEURS**. C'est en choisissant judicieusement les **CARTES AUTEUR** pour leurs illustrations qu'il cherche à mettre les **LECTEURS** sur la piste de la combinaison de **CARTES LECTEUR** désignée par le Code Secret.



**LECTEURS:** Ils interprètent alors collectivement le choix des **CARTES AUTEUR**, se fiant à leur intuition. Ils tentent ensuite de retrouver les **CARTES LECTEUR** suggérées par le message de l'**AUTEUR**.



**RÉFÉRENT:** Avant de débiter la partie, les **LECTEURS** choisiront un **RÉFÉRENT** pour chaque rangée (Personnages, Situations, Lieux, Spécialités). An cas de désaccord entre les **LECTEURS** sur le choix d'une **CARTE LECTEUR**, c'est le **RÉFÉRENT** qui aura le dernier mot!

## REPARTITION DES RÔLES

JOUEURS	2	3	4	5	6	7
AUTEUR	1	1	1	1	1	2
LECTEURS	1	2	3	4	5	5
REFERENTS	1	2	3	4	4	4

**REMARQUE:** s'il y a plus de 7 personnes qui souhaitent jouer, la distribution des rôles est libre.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

DIFFICULTE	FACILE NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	DIFFICILE NIVEAU 5
COLONNES	5	5	6	6	6
DRAPEAU	OUI	OUI	OUI	OUI	NON
NOMBRE DE TOURS	5	4	4	4	3

# MISE EN PLACE

- 1) Attribuez les rôles d'**AUTEUR** et de **LECTEURS** selon le tableau de Répartition des Rôles et choisissez les **RÉFÉRENTS**. Pour une première partie, il est préférable de laisser le rôle de l'**AUTEUR** au joueur le plus expérimenté.
- 2) Selon le tableau Niveaux de Difficulté, organisez le nombre de colonnes requis et désignez les avec les Pions Index de **COLONNES** placés dans l'ordre croissant.
- 3) Mélanger les **CARTES LECTEURS PERSONNAGES**, **CARTES LECTEURS SITUATIONS**, **CARTES LECTEURS LIEUX** y **CARTES LECTEURS REPAS**. Selon le Niveau de Difficulté choisi, disposez ensuite 4 Rangées de 5 ou 6 cartes face visible (une pour chaque type de **CARTES LECTUER**), en les disposant sous les Pions Index de **COLONNES**. Mettez les cartes non utilisés de côté, elles ne serviront pas dans cette partie.
- 4) L'**AUTEUR** place devant lui la boîte de jeu ouverte verticalement comme un livre et en cache son contenu aux **LECTEURS**.
- 5) L'**AUTEUR** place le **DRAPEAU** au-dessus du livre (si le niveau de jeu choisi le permet).
- 6) L'**AUTEUR** place les 4 **DÉS D'AUTEUR**, les **CARTES AUTEUR** et les **ENVELOPPES** derrière la boîte.



Exemple de Mise en Place pour le Niveau de Difficulté 3

1) **AUTEUR**



# DEROULEMENT DE LA PARTIE

1) Chaque **RÉFÉRENT** prend le ou les **PION LECTEUR** des rangées pour lesquelles il aura le dernier mot.



PERSONNAGE



SITUATION



LIEU



SPECIALITE

2) Dissimulé à la vue des **LECTEURS** derrière son Livre, l'**AUTEUR** lance les 4 **DÉS AUTEUR** (Personnage, Situation, Lieu, Spécialités).

Il les place ensuite dans le Livre, générant ainsi le Code Secret qui désigne pour chaque Rangée la colonne qui contient la **CARTE LECTEUR** à retrouver par les **LECTEURS**.

**PRÉCISION: SELON LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ CHOISI, LA MISE EN PLACE PEUT NE CONTENIR QUE 5 COLONNES. RELANCEZ TOUT DÉ AUTEUR DÉSIGNANT LA COLONNE VI.**

**EXEMPLE:**



- Le code secret est **2 4 3 1**.  
(La couleur fait référence à la ligne et au nombre à **COLONNE**).
- Le dé bleu fait référence la **RANGÉE** personnages et le 2 à la **COLONNE II**.

3) L'**AUTEUR** repère les **CARTES LECTEUR** à faire deviner. Il pioche ensuite les 6 premières **CARTES AUTEUR** de son paquet.

4) L'**AUTEUR** doit trouver la relation entre ses 6 **CARTES AUTEUR** avec les 4 **CARTES LECTEUR** indiquées par le code secret.

Une fois qu'il a choisi les 4 **CARTES AUTEUR**, l'**AUTEUR** place face visible, les 4 choisies à droite de la ligne correspondante. (Placez les 4 **CARTES AUTEUR** en même temps).

EXEMPLE:

**CARTES AUTEUR**

-L'eau sur la carte évoque la Blanchisseuse pour l'AUTEUR.

-L'homme possède une épée, comme le soldat sur la scène de bataille.

-Le bâtiment le fait penser à celui du "Cabildo".

-Le bol fait penser à celui du "Locro".

5) Les **LECTEURS** doivent maintenant débattre et se mettre d'accord avant de placer les **PIONS LECTEUR** (Personnage, Situation, Lieu, Spécialité) sur les **CARTES LECTEUR** qu'ils espèrent avoir recon-

Pour rappel, en cas de désaccord, c'est le **RÉFÉRENT** qui place le **PION LECTEUR** selon son interprétation.

REMARQUE: POUR CORSER LA DIFFICULTÉ, L'AUTEUR PEUT UTILISER LE SABLIER POUR LIMITER LE TEMPS DE DISCUSSION DES LECTEURS.





\* 7) L'AUTEUR place l'ENVELOPPE correspondant au nombre de chiffres corrects ET bien placés selon le Code Secret.

6) Les **LECTEURS** annoncent enfin le Code proposé (le numéro de la **COLONNE** de la carte choisie pour chacune des **RANGÉES** - Personnages, Situations, Lieux, Spécialités)

7) \* L'AUTEUR vérifie le code que les **LECTEURS** ont dit avec le code secret et place l'ENVELOPPE qui correspond au nombre de chiffres corrects, en haut de la **COLONNE** de **CARTES AUTEUR** délivrées.

REMARQUE: LES ENVELOPPES N'INDIQUENT PAS LES LETTRES QUELLES SONT LES LETTRES FAUTES OU LES BONNES.

EXEMPLE: LES LECTEURS DISENT LE CODE 2251, L'AUTEUR A LIVRÉ L'ENVELOPPE AVEC 2 CARREAUX PARCE QUE UNIQUEMENT LE "2" PERSONNAGE ET LE "1" DE REPAS SONT BIEN.



8) Si les **LECTEURS** n'ont pas encore retrouvé le Code Secret, l'AUTEUR pioche et complète sa main à 6 **CARTES AUTEUR**.

Poursuivez la partie en reprenant au point 4.

L'AUTEUR place les 4 **CARTES DAUTEUR** à droite des précédentes.

REMARQUE: AU DÉBUT DE CHAQUE NOUVEAU TOUR, L'AUTEUR DOIT AVOIR 6 CARTES AUTEUR EN MAIN.



# FIN DE JEU

Tous les joueurs emportent la partie si les **LECTEURS** trouvent le code secret avant la fin du dernier tour.



L'**AUTEUR** pourra alors raconter la véritable histoire de la création du drapeau argentin en s'inspirant du Personnage, de la Situation, du Lieu et de la Spécialité désignés par le Code Secret.

La Partie est perdue si le Code Secret n'est pas trouvé avant la fin du dernier tour.



## DRAPEAU



Si le Niveau de Difficulté choisi l'indique (voir page II), le **DRAPEAU** a été placé sur le Livre en début de partie.

À tout moment pendant le jeu et une seule fois pendant la partie, l'**AUTEUR** peut utiliser le **DRAPEAU** pour se défausser de toute ou partie de ses cartes avant de piocher à nouveau des **CARTES AUTEUR** et compléter sa main à 6.

**REMARQUE:** L'**AUTEUR** annonce aux **LECTEURS** qu'il utilise le **DRAPEAU** en chantant un couplet de l'Hymne National de son pays, puis il replace le **DRAPEAU** à l'intérieur de la boîte.

## CONSEIL

L'**AUTEUR** peut compléter sa main dès qu'il a placé ses **CARTES AUTEURS** sur la table et commencer ainsi à réfléchir au prochain tour de jeu.

## IMPORTANT

L'**AUTEUR** ne peut communiquer avec les **LECTEURS** que grâce aux **CARTES AUTEUR**. Il ne peut ni parler, ni utiliser des gestes ou tout autre moyen de communiquer !



# REMERCIEMENT

---

## GRACIAS!

Nous remercions notre ami Patricio Brown pour ses conseils historiques sur le jeu et a Facu pour les magnifiques illustrations.

Merci à tous ceux qui ont testé 1812 Argentine, avant tout à la famille et aux amis.  
Merci également aux coéquipiers du MHB handball et à la boutique Lud'm Montpellier.

### INSTAGRAM

@ds4games

Nous invitons tous les joueurs à partager votre histoire de création du drapeau sur vos réseaux sociaux.

### SITE

[www.ds4games.com](http://www.ds4games.com)

**AUTEUR:** Diego Simonet

**ILLUSTRATEUR:** Facundo Rodriguez Valsagna

**DESIGN:** Sol Dillon

DS4GAMES





Danse de salon pour la classe supérieure.



Rosario, la ville où Belgrano a hissé le drapeau argentin pour la première fois.



Pato, sport national argentin.



Jujuy, province située dans le nord-ouest du pays.



Jouer aux cartes a la pulperie était l'activité préférée des gens.



Cabildo, Buenos Aires. La mairie de la ville fut le théâtre principal de la révolution de Mai de 1810.



Dîner.



Les chutes d'Iguazú, Misiones. Patrimoine mondial à la frontière entre l'Argentine et l'Brésil.



Débarquement des étrangers au port de Buenos Aires.



La Maison de Tucumán, où le Congrès a proclamé la déclaration d'indépendance de l'Argentine le 9 juillet 1816.



Calabozo, situé dans le Cabildo jusqu'en 1877.



Ruines jésuites, San Ignacio. Fondé pour évangéliser les Guaranis indigènes.



Imprimerie où a été réalisé le journal La Gazeta de Buenos Aires.



Fort de Buenos Aires, destiné à défendre Buenos Aires. Démoli en 1882.



Messe, principal acte religieux des Argentins.



Centre-ville de Buenos Aires, avec une pulperia et les arènes en arrière.



Une scène typique de cette époque était les batailles.



Ville de Luján, un important centre religieux catholique, où l'on trouve une célèbre statue de la Vierge Marie.



Des représentants de différentes villes arrivant dans la ville de Buenos Aires en calèche.



Mendoza, au pied de l'Aconcagua. Conu pour ça réputation de vins.



Le locro



Empanadas



Mate



Carbonada Criolla



Damajuana, vin



Asado



Biscuit salé



Poulet



Pastelito frit



Riz au lait



Gouvernante



Dame



Lavandière



Moine



Soldat



Indien



Falotier



Duc



Vendeuse  
d'empanadas



Gaucho

# HISTOIRE DU JEU

C'est après tout un été passé à jouer à des jeux de société avec des amis que m'est venue l'idée de créer "1812 Argentina" ...

J'ai souhaité plonger les joueurs dans les coulisses de la création du drapeau d'Argentine. J'ai en effet la conviction qu'une culture moderne du jeu de société peut progressivement se développer en Argentine et je pense qu'un jeu inspiré de l'histoire du pays est un atout pour susciter l'envie de jouer, avec ses proches, en famille comme avec ses amis !

Mettre en avant des personnages illustres, des lieux remarquables, des événements mémorables tout comme des spécialités culinaires typiques, c'est aussi une chance de porter la lumière sur le patrimoine et l'histoire argentins et de transmettre quelques connaissances au passage. Chaque carte éclaire donc d'un court texte l'illustration choisie et donne l'opportunité d'éveiller l'intérêt sur notre histoire et de partager les racines de notre culture. J'aimerais que 1812 puisse devenir le jeu que chaque Argentin possède chez lui comme dans son école.